

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

DAEMONS OF CHAOS



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

Die Dämonen des Chaos sind die höllischen Dienerwesen der Dunklen Götter und existieren nur, um zu verderben und zu zerstören. Sie sind die Fußsoldaten des Chaos, bössartige Wesenheiten, deren reine Existenz allein der Fluch der Reiche der Sterblichen ist.

Obwohl jeder Chaosgott seine eigenen Dämonen hat und diese miteinander wetzeln, lassen sie ihre Streitigkeiten ruhen, um in die Reiche der Sterblichen einzudringen. Nur die Mutigsten können sich den infernalischen Horden im Kampfe stellen, und selbst sie haben kaum eine Chance ...

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE



MELEE WEAPONS
Great Axe of Khorne

Range 2" **Attacks** * **To Hit** 4+ **To Wound** 2+ **Rend** -2 **Damage** D6

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Great Axe of Khorne	Outrageous Carnage
0-3	10"	4	3 mortal wounds
4-6	9"	4	D3 mortal wounds
7-9	8"	3	D3 mortal wounds
10-12	7"	3	1 mortal wound
13+	6"	2	1 mortal wound

BESCHREIBUNG

Ein Bloodthirster of Insensate Rage ist ein einzelnes Modell. Er führt mit beiden Händen eine gigantische Great Axe of Khorne.

FLIEGEN

Ein Bloodthirster of Insensate Rage kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Ungezügelter Wut: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, darfst du Trefferwürfe von 1 für die Great Axe of Khorne wiederholen.

Ungeheuerliches Gemetzel: Eine Great Axe of Khorne schlägt mit der grenzenlosen Wut des Blutgottes selbst zu. Während das arme Ziel pulverisiert wird, werden alle, die in der unmittelbaren Nähe stehen, zurückgeschleudert und ihre Schädel platzen auf, als hätte sie eine ungeheure Kraftwelle getroffen. Wenn der Verwundungswurf für eine Great Axe of Khorne 6 oder mehr beträgt, erleidet jede feindliche Einheit innerhalb von 8" um den Bloodthirster eine Anzahl tödliche Verwundungen, die in der Schadenstabelle (Damage Table) in der Spalte „Outrageous Carnage“ abgelesen werden kann.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Blutrünstiger Angriff: Wenn ein Bloodthirster of Insensate Rage diese Fähigkeit einsetzt, darfst du in deiner nächsten Angriffsphase den Angriffswurf jeder **KHORNE-DAEMON**-Einheit innerhalb von 8" um ihn wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Bloodthirster of Rage beschwören*.

BLOODTHIRSTER OF RAGE BESCHWÖREN

Bloodthirster of Rage beschwören hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Bloodthirster of Insensate Rage innerhalb von 16" vom Zaubern und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE

BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lash of Khorne	8"	☼	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mighty Axe of Khorne	2"	6	3+	☼	-2	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Lash of Khorne	Mighty Axe of Khorne
0-3	10"	4	2+
4-6	9"	3	3+
7-9	8"	3	3+
10-12	7"	2	4+
13+	6"	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Bloodthirster of Unfettered Fury ist ein einzelnes Modell. Er führt in einer Hand eine dornenbesetzte Lash of Khorne, in der anderen eine Mighty Axe of Khorne.

FLIEGEN

Ein Bloodthirster of Unfettered Fury kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Für den Todesstoß heranziehen: Wenn ein Bloodthirster of Unfettered Fury einen feindlichen **HERO** oder ein feindliches **MONSTER** mit seiner Lash of Khorne trifft, den **HERO** oder das **MONSTER** aber nicht tötet, wirfst du am Ende der Fernkampfphase einen Würfel und bewegst das Modell die gewürfelte Augenzahl in Zoll in direkter Linie auf den Bloodthirster zu. Das Modell darf dadurch bis auf 3" und näher an den Bloodthirster bewegt werden.

Das Land begehrt auf: Rings um einen Bloodthirster of Unfettered Fury wird der Erdboden unter seinen stampfenden Hufen rissig und bricht auf. Geschmolzenes Gestein dringt aus der Tiefe an die Oberfläche. Wirf zu Beginn deiner Heldenphase für jede feindliche Einheit innerhalb von 8" einen Würfel. Bei einer 6 erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung und halbiert bis zu deiner nächsten Heldenphase ihren Move-Wert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Freude am Töten: Ein Bloodthirster of Unfettered Fury ist ein unsubtiler Anführer und wirft seine Untertanen einfach in großer Zahl gegen den Feind. Wenn ein Bloodthirster of Unfettered Fury diese Fähigkeit einsetzt, dürfen sich bis zu deiner nächsten Heldenphase **KHORNE-DAEMON**-Einheiten, die innerhalb von 8" um dieses Modell nachrücken, bis zu 6" weit bewegen anstatt bis zu 3".

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Bloodthirster of Fury beschwören*.

BLOODTHIRSTER OF FURY BESCHWÖREN

Bloodthirster of Fury beschwören hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Bloodthirster of Unfettered Fury innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY

WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellfire Breath		8"	1	See below			
Bloodflail		12"	1	3+	3+	-1	*
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mighty Axe of Khorne		2"	6	3+	*	-2	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Bloodflail	Mighty Axe of Khorne
0-3	10"	6	2+
4-6	9"	3	3+
7-9	8"	3	3+
10-12	7"	D3	4+
13+	6"	D3	4+

BESCHREIBUNG

Ein Wrath of Khorne Bloodthirster ist ein einzelnes Modell. Er führt einen tödlichen Bloodflail in der einen und eine Mighty Axe of Khorne in der anderen Hand.

FLIEGEN

Ein Wrath of Khorne Bloodthirster kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hellfire Breath: In der Fernkampfphase kann ein Wrath of Khorne Bloodthirster einen tosenden Schwall Höllenfeuer ausatmen. Wähle eine Einheit in Reichweite, die für den Bloodthirster sichtbar ist; diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Unerbittlicher Jäger: Für alle Attacken dieses Modells gegen **HEROES** oder **MONSTER** darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Runenkronen des Khorne: Ein Wrath of Khorne Bloodthirster darf wie ein Wizard in jeder feindlichen Heldenphase bis zu einem Zauber zu bannen versuchen. Addiere 2 zum Ergebnis jedes seiner Bannwürfe.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Blutigen Jagd: Wenn ein Wrath of Khorne Bloodthirster diese Fähigkeit einsetzt, wähle eine **KHORNE-DAEMON**-Einheit innerhalb von 16". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darf diese Einheit im selben Zug rennen und angreifen und du darfst 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen addieren.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Bloodthirster of Wrath beschwören*.

BLOODTHIRSTER OF WRATH BESCHWÖREN

Bloodthirster of Wrath beschwören hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Wrath of Khorne Bloodthirster innerhalb von 16" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, WRATH OF KHORNE BLOODTHIRSTER

SKULLTAKER



MELEE WEAPONS

The Slayer Sword

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

BESCHREIBUNG

Skulltaker ist ein einzelnes Modell. Er ist mit dem mörderischen Slayer Sword bewaffnet und trägt seinen berühmtesten Schädelumhang.

FÄHIGKEITEN

Schädelumhang: Du darfst für Skulltaker misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Enthauptender Schlag: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für das Slayer Sword verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 3 tödliche Verwundungen.

Schädel für Khorne: Du darfst für Skulltaker alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen, wenn sein Ziel ein **HERO** ist.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, SKULLTAKER

HERALD OF KHORNE



MELEE WEAPONS

Blade of Blood

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Khorne ist ein einzelnes Modell und führt eine zerstörerische Blade of Blood.

FÄHIGKEITEN

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für die Blade of Blood verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 1 tödliche Verwundung.

Blut muss fließen: Nachdem ein Herald of Khorne in der Nahkampfphase attackiert hat, darfst du eine andere **BLOODLETTER**-Einheit innerhalb von 8" wählen. Wenn sich diese Einheit innerhalb von 3" um den Feind befindet und in dieser Phase noch nicht attackiert hat, darf sie sofort nachrücken und attackieren.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald of Khorne beschwören*.

HERALD OF KHORNE BESCHWÖREN

Herald of Khorne beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Khorne innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, HERALD OF KHORNE

HERALD OF KHORNE AUF JUGGERNAUT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Blood	1"	4	3+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Khorne ist ein einzelnes Modell, das eine zerstörerische Blade of Blood führt. Er reitet auf einem mächtigen Juggernaut of Khorne, der Feinde unter seinen Brazen Hooves zermalmt.

FÄHIGKEITEN

Mörderischer Sturmangriff: Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 1" um dieses Modell befindet. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Gemetzel und Verwüstung: Wenn dieses Modell im selben Zug angegriffen hat, darfst du für es alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald auf Juggernaut beschwören*.

HERALD AUF JUGGERNAUT BESCHWÖREN

Herald auf Juggernaut beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Khorne auf Juggernaut innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, HERALD ON JUGGERNAUT

BLOOD THRONE OF KHORNE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Blood	1"	4	3+	3+	-1	1
Hellblades	1"	2	4+	3+	-1	1
Gnashing Maw	1"	1	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Blood Throne of Khorne ist ein einzelnes Modell. Der Herald auf dem Blood Throne führt eine tödliche Blade of Blood, die Bloodletter Charioteers glühende Hellblades. Der Blood Throne selbst rollt auf den Feind zu, um ihn mit seinem Gnashing Maw zu zerfleischen.

FÄHIGKEITEN

Blutmahl: Für jede Verwundung, die sein Gnashing Maw in der Nahkampfphase verursacht hat, heilt der Blood Throne of Khorne am Ende der Phase eine Verwundung.

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für eine Blade of Blood oder Hellblade verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 1 tödliche Verwundung.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Blood Throne beschwören*.

BLOOD THRONE BESCHWÖREN

Blood Throne beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Blood Throne of Khorne innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, HERO, BLOOD THRONE

BLOODLETTERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

Hellblade

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bloodletters of Khorne besteht aus 10 oder mehr Modellen. Jeder Bloodletter führt eine mörderische Hellblade.

BLOODHUNTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bloodhunter. Ein Bloodhunter führt mit seiner Hellblade 2 Attacks durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Ikonenträger tragen entweder eine Blutbespritzte Ikone oder ein Blutgetränktes Banner.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Hornbläser befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für eine Hellblade verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 1 tödliche Verwundung.

Blutbespritzte Ikone: Wenn du für eine Einheit, die mindestens eine Blutbespritzte Ikone enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D6 Bloodletters hinzu.

Blutgetränktes Banner: Ein Blutgetränktes Banner ist mit dem Blut von Champions gesalbt und treibt seine Träger im Namen des Khorne an. Jedes Mal, wenn eine Einheit, die mindestens ein Blutgetränktes Banner enthält, einen **HERO** tötet, erhält sie für den Rest der Schlacht einen (kumulativen) Bonus von 1 auf alle ihre Angriffswürfe.

Mörderische Flut: Bloodletters sind in großer Zahl ein grauenhafter Gegner, denn sie brechen über den Feind herein und weiden ihn mit ihren Hellblades aus. Wenn eine Einheit Bloodletters aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu ihren Trefferwürfen addieren.

Präsenz der Wut: Wenn sich ein **BLOODLETTER-HERO** deiner Armee innerhalb von 8" um diese Einheit befindet, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Bloodletters beschwören*.

BLOODLETTERS BESCHWÖREN

Bloodletters beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 10 Bloodletters of Khorne innerhalb von 16" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Bloodletters of Khorne aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, BLOODLETTERS

BLOODCRUSHERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellblade	1"	1	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bloodcrushers of Khorne besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Bloodletter-Reiter führen tödliche Hellblades, während ihre Juggernaut-Reittiere den Feind mit ihren Brazen Hooves zertrampeln.

BLOODHUNTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bloodhunter. Ein Bloodhunter führt mit seiner Hellblade 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens einen Ikonenträger enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D3 Bloodcrushers hinzu.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6"

um mindestens einen Hornbläser befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für eine Hellblade verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 1 tödliche Verwundung.

Mörderischer Sturmangriff: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1". Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Präsenz des Zorns: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat und sich ein **BLOODLETTER-HERO** deiner Armee innerhalb von 8" um sie befindet, darfst du für sie misslungene Trefferwürfe wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Bloodcrushers beschwören*.

BLOODCRUSHERS BESCHWÖREN

Bloodcrushers beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Bloodcrusher of Khorne innerhalb von 16" um den Zauberrnden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich in der folgenden Bewegungsphase aber nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 10 oder mehr, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 3 Bloodcrushers of Khorne aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, BLOODCRUSHERS

KARANAK



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Claws	1"	4	3+	4+	-	1
Savage Maws	1"	2	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Karanak ist ein einzelnes Modell, das seine Beute mit Gore-slick Claws in Fetzen reißt und die Überreste mit seinen drei Savage Maws verschlingt.

FÄHIGKEITEN

Messinghalsband der blutigen Vergeltung: Karanak darf wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Wenn er erfolgreich einen Zauber bannt, so erleidet der Zaubrernde sofort D3 tödliche Verwundungen.

Beute des Blutgottes: Wenn die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du einen **HERO** wählen, der Karanaks Beute ist. Wenn Karanak dieses Modell attackiert, darfst du misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Ruf der Jagd: Einmal pro Spiel darfst du, wenn sich Karanak in deiner Heldenphase innerhalb von 8" um seine Beute befindet, eine Einheit Flesh Hounds innerhalb von 8" um Karanak aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich in der folgenden Bewegungsphase aber nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, FLESH HOUND, KARANAK

FLESH HOUNDS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood-dark Claws	1"	4	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Flesh Hounds of Khorne besteht aus 5 oder mehr Modellen. Flesh Hounds zerreißen ihre Opfer mit Blood-dark Claws.

FÄHIGKEITEN

Halsbänder des Khorne: Diese Einheit darf wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Addiere 1 zum Bannwurf, wenn die Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Unermüdliche Jäger: Für diese Einheit darfst du misslungene Angriffswürfe wiederholen.

Präsenz des Trotzes: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 8" um einen **BLOODLETTER-HERO** deiner Armee befindet, darfst du für sie misslungene Bannwürfe wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Flesh Hounds beschwören*.

FLESH HOUNDS BESCHWÖREN

Flesh Hounds beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 5 Flesh Hounds innerhalb von 16" vom Zaubrernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zaubers 11 oder mehr, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Flesh Hounds aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, FLESH HOUNDS

SKULL CANNONS OF KHORNE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Burning Skull	30"	1	3+	3+	-2	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellblades	1"	2	4+	3+	-1	1
Gnashing Maw	1"	1	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skull Cannons of Khorne besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Auf jedem fährt ein Paar Bloodletters, die glühende Hellblades tragen. Die Kanone selbst verschlingt Opfer mit ihrem Gnashing Maw und verschießt Burning Skulls aus ihrem großen, reißzahnbewehrten Maul.

FÄHIGKEITEN

Skull Cannon: Wenn eine Skull Cannon einen Burning Skull verschießt, addierst du 1 zum Trefferwurf, wenn das Ziel aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Mahlt die Knochen, nehmt die Schädel:

Feinde, die von den Kiefern einer Skull Cannon gepackt werden, dienen der höllischen Maschine als Treibstoff und ihre Schädel als feurige Munition. Wenn das Gnashing Maw der Skull Cannon in der Nahkampfphase mindestens eine Verwundung verursacht, darfst du am Ende der Phase eine Burning-Skull-Attacke durchführen, als ob gerade deine Fernkampfphase wäre.

Enthauptender Hieb: Bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr für eine Hellblade verursacht die Attacke statt ihres normalen Schadens 1 tödliche Verwundung.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Skull Cannon beschwören*.

SKULL CANNON BESCHWÖREN

Skull Cannon beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Skull Cannon of Khorne innerhalb von 16" um den Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, BLOODLETTER, KHORNE, SKULL CANNONS

GREAT UNCLEAN ONE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Bile	7"	D6	3+	*	-2	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plague Flail	2"	3	3+	*	-1	2
Massive Bilesword	2"	*	4+	3+	-2	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Noxious Bile	Plague Flail	Massive Bilesword
0-2	2+	2+	3
3-4	3+	3+	3
5-6	3+	3+	2
7-8	4+	4+	2
9+	5+	4+	1

BESCHREIBUNG

Ein Great Unclean One ist ein einzelnes Modell. Er trägt einen großen Plague Flail und ein Massive Bilesword, und er kann Noxious Bile speien.

FÄHIGKEITEN

Speck und Galle: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Great Unclean One eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einem Wurf von 5 oder mehr versinkt der Hieb in den zahlreichen Speckrollen des Monsters und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert. Bei einem Wurf von 6 in der Nahkampfphase erleidet die attackierende Einheit zusätzlich eine tödliche Verwundung, da Galle auf sie spritzt.

Korpulente Masse: Ein Great Unclean One heilt in jeder deiner Heldenphasen D3 Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Väterchens Freude: Wenn ein Great Unclean One diese Fähigkeit einsetzt, darfst du jedes Mal, wenn du in deiner nächsten Angriffsphase für eine **NURGLE-DAEMON**-Einheit beim Angriffswurf eine 7 oder mehr würfelst, in fröhlichem Tonfall „sieben“ rufen. Wenn du das tust, darf die Einheit in der folgenden Nahkampfphase mit jeder ihrer Nahkampfaffen (Melee Weapons) 1 zusätzliche Attacke durchführen.

MAGIE

Ein Great Unclean One ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seuchenwind*.

SEUCHENWIND

Der Great Unclean One beschwört einen Wirbelwind aus Maden und Dreck herauf. Einen Augenblick lang genießt er die schmutzige Berührung, dann sendet er den Wind aus. Seuchenwind hat einen Zauberwert von 7. Wur-

de der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 14" und ziehst vom Zaubernden aus eine gerade Linie zu dem gewählten Modell. Die Einheit des Modells sowie jede andere Einheit, durch die diese Linie verläuft, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Einheiten des **NURGLE** werden durch den *Seuchenwind* belebt; wenn er eine solche Einheit durchquert, heilt ein einzelnes Modell der Einheit D3 Verwundungen.

Dämonen beschwören: **WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Great Unclean One beschwören*.

GREAT UNCLEAN ONE BESCHWÖREN

Great Unclean One beschwören hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Great Unclean One innerhalb von 14" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, GREAT UNCLEAN ONE

EPIDEMIUS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Balesword	1"	3	4+	3+	-1	D3
Tiny Razor-sharp Teeth	1"	5	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Epidemius ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem bösartigen Balesword bewaffnet und wird von einer Horde Nurglings auf seiner Säufte in die Schlacht getragen. Die Nurglings attackieren nahe Feinde mit ihren Tiny Razor-sharp Teeth.

FÄHIGKEITEN

Widerwärtig zäh: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Epidemius eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder mehr trägt die Verwundung oder tödliche Verwundung einen Klumpen ranzigen Fleisches ab, verursacht aber keinen echten Schaden und wird ignoriert.

Nurgles Verwalter: Führe Buch über die Anzahl feindlicher Modelle, die im Verlauf der Schlacht durch **NURGLE**-Modelle getötet wurden. Zu Beginn jeder deiner Heldenphasen siehst du auf der folgenden Tabelle nach, welchen Bonus alle **NURGLE**-Modelle auf dem Schlachtfeld erhalten:

Getötete Modelle	Effekt
weniger als 7	Keiner
7-13	Wiederhole Verwundungswürfe von 1
14-20	Wiederhole Trefferwürfe von 1
21 oder mehr	Addiere 1 zu Schutzwürfen

Alle Boni sind kumulativ, gehen aber sofort verloren, wenn Epidemius getötet wird.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, HERO, EPIDEMIUS

HERALD OF NURGLE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Balesword	1"	3	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Nurgle ist ein einzelnes Modell. Er führt ein abstoßendes Balesword, von dem bösartige Gifte tropfen.

FÄHIGKEITEN

Widerwärtig zäh: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Herald of Nurgle eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder mehr trägt die Verwundung oder tödliche Verwundung einen Klumpen ranzigen Fleisches ab, verursacht aber keinen echten Schaden und wird ignoriert.

Im Tod gibt es Leben: Ein Herald of Nurgle heilt jedes Mal 1 Verwundung, wenn innerhalb von 7" um ihn eine Einheit ausgelöscht wird.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald of Nurgle beschwören*.

HERALD OF NURGLE BESCHWÖREN

Herald of Nurgle beschwören hat einen Zaubervert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Nurgle innerhalb von 14" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, HERO, HERALD OF NURGLE

PLAGUEBEARERS OF NURGLE



MELEE WEAPONS

Plaguesword

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plaguebearers of Nurgle besteht aus 10 oder mehr Modellen, die mit abscheulichen Plagueswords bewaffnet sind.

PLAGUERIDDEN

Der Anführer dieser Einheit ist ein Plagueridder. Ein Plagueridder führt 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens einen Ikonenträger enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D6 Plaguebearers hinzu.

PFEIFER

Modelle in dieser Einheit dürfen Pfeifer sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Pfeifer befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Fliegenwolke: Plaguebearers ziehen große Fliegenwolken an, die um sie herum summen und sie vor den Blicken des Feindes verbergen. Dein Gegner muss 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die in der Fernkampfphase eine Einheit Plaguebearers zum Ziel haben. Wenn diese Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, muss dein Gegner von allen Trefferwürfen gegen diese Einheit in der Fernkampfphase 2 und in der Nahkampfphase 1 abziehen.

Widerwärtig zäh: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder mehr trägt die Verwundung oder tödliche Verwundung einen Klumpen ranzigen Fleisches ab, verursacht aber keinen echten Schaden und wird ignoriert.

Präsenz der Fruchtbarkeit: Für diese Einheit darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen, falls sie sich innerhalb von 7" um mindestens einen **PLAGUEBEARER-HERO** deiner Armee befindet.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Plaguebearers beschwören*.

PLAGUEBEARERS BESCHWÖREN

Plaguebearers beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 10 Plaguebearers innerhalb von 14" vom Zauberrnden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Plaguebearers aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, PLAGUEBEARERS

PLAGUE DRONES OF NURGLE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death's Head	14"	1	4+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plaguesword	1"	1	4+	3+	-	1
Prehensile Proboscis	1"	3	3+	4+	-	1
Venomous Sting	1"	1	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plague Drones of Nurgle besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Rot Flies attackieren mit ihrer Prehensile Proboscis und ihrem Venomous Stings, die Plaguebearer-Reiter schwingen Plagueswords und werfen verseuchte Death's Heads.

FLIEGEN

Plague Drones of Nurgle können fliegen.

PLAGUEBRINGER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Plaguebringer. Ein Plaguebringer führt mit seinem Plaguesword 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens einen Ikonenträger enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D3 Plague Drones hinzu.

GLOCKENLÄUTER

Modelle in dieser Einheit dürfen Glockenläuter sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Glockenläuter befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Widerwärtig zäh: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder mehr trägt die Verwundung oder tödliche Verwundung einen Klumpen ranzigen Fleisches ab, verursacht aber keinen echten Schaden und wird ignoriert.

Präsenz der Ansteckung: Jedes Mal wenn diese Einheit bei einem Verwundungswurf 6 oder mehr würfelt und sich innerhalb von 7" um einen **PLAGUEBEARER-HERO** deiner Armee befindet, wird die Verwundung binnen Sekunden brandig und von Fliegeneiern befallen, was zusätzlich zu allem etwaigen Schaden bei der Ziel-einheit eine tödliche Verwundung verursacht.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Plague Drones beschwören*.

PLAGUE DRONES BESCHWÖREN

Plague Drones beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 3 Plague Drones innerhalb von 14" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Plague Drones aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, PLAGUEBEARER, NURGLE, PLAGUE DRONES

NURGLINGS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tiny Razor-sharp Teeth	1"	5	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Nurglings besteht aus 3 oder mehr Modellen. Nurglings greifen mit ihren Tiny Razor-sharp Teeth an.

FÄHIGKEITEN

Seuchentod: Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jede feindliche Einheit, die in dieser Phase Verwundungen durch Nurglings erlitten hat, jedoch nicht getötet wurde. Bei einem Wurf von 5 oder mehr fängt die Einheit an, den virulenten Krankheiten der Nurglings zu erliegen, und erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Endloser Schwarm: In der Kampfschockphase eines jeden Spielers werden alle Nurglings-Modelle, die in diesem Zug verwundet, jedoch nicht getötet wurden, augenblicklich auf die anfängliche Anzahl Wounds geheilt.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, NURGLINGS

BEASTS OF NURGLE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Tentacles	1"	D6	4+	3+	-	1
Slobbering Tongue	2"	1	4+	3+	-	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Beasts of Nurgle besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Beasts of Nurgle dreschen mit Claws and Tentacles auf ihre Opfer ein, während sie ihnen mit ihrer Slobbering Tongue ihre Zuneigung zeigen.

FÄHIGKEITEN

Aufdringlich: Beasts of Nurgle sind immer auf der Suche nach neuen Spielkameraden. Beasts of Nurgle können im selben Zug rennen oder sich zurückziehen und noch angreifen.

Schleimspur: Nachdem eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, wirfst du einen Würfel für jedes ihrer Modelle, das sich innerhalb von 1" um mindestens ein Beast of Nurgle befindet. Für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit des Modells eine tödliche Verwundung, da ein Krieger in dem giftigen Schleim ausrutscht, der die Dämonen umgibt.

Präsenz der Virulenz: Wenn ein Verwundungswurf dieser Einheit 6 oder mehr beträgt und sich ein **PLAGUEBEARER-HERO** deiner Armee innerhalb von 7" um die Einheit befindet, so verursacht die Attacke doppelten Schaden (Damage).

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Beasts of Nurgle beschwören*.

BEASTS OF NURGLE BESCHWÖREN

Beasts of Nurgle beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du ein Beast of Nurgle innerhalb von 14" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 3 Beasts of Nurgle aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, BEASTS OF NURGLE

KAIROS FATEWEAVER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Tomorrow	3"	D6	4+	☀	-1	2
Beaks and Claws	1"	☀	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Staff of Tomorrow	Beaks and Claws	Gift of Change
0-2	2+	5	D6 mortal wounds
3-4	3+	4	D6 mortal wounds
5-6	3+	4	D3 mortal wounds
7-8	4+	3	D3 mortal wounds
9+	4+	3	1 mortal wound

BESCHREIBUNG

Kairos Fateweaver ist ein einzelnes Modell. Er trägt den arkanen Staff of Tomorrow und kann seine Feinde mit Beaks and Claws zerfetzen.

FLIEGEN

Kairos Fateweaver kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Meister der Magie: Wenn du für Kairos Fateweaver einen Zauber- oder Bannwurf durchführst, veränderst du die niedrigste Augenzahl des Wurfes so, dass sie der höchsten Augenzahl des Wurfes entspricht.

Orakel der Ewigkeit: Einmal pro Spiel darfst du einen einzelnen Würfel auf ein Wurfresultat deiner Wahl drehen.

Geheimnisse der Schrift: Wenn du für Kairos Fateweaver einen Zauber- oder Bannwurf durchführst, darfst du 2 zu dem Wurfresultat addieren, wenn du, bevor du würfelst, den Namen des Zaubers korrekt laut rückwärts buchstabierst, ohne dabei ins Stocken zu geraten und ohne den Namen des Zaubers abzulesen.

MAGIE

Kairos Fateweaver ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Geschenk des Wandels*. Kairos kennt außerdem die Zauber aller anderen **WIZARDS** deiner Armee, die sich innerhalb von 18" um ihn befinden.

GESCHENK DES WANDELS

Kairos zeichnet eine brennende Glyphen in die Luft und beschenkt seine Feinde mit der Gabe mutierenden Fleisches. *Geschenk des Wandels* hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18". Die gewählte Einheit erleidet eine Anzahl tödliche Verwundungen, die du der Spalte „Gift of Change“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnehmen kannst. Wurde durch diesen Zauber mindestens ein Modell getötet, so darfst du innerhalb von 3" um die Einheit einen Chaos Spawn aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, LORD OF CHANGE, KAIROS FATEWEAVER

LORD OF CHANGE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Tzeentch	3"	2	4+	☀	-	2
Curved Beak and Wicked Talons	1"	☀	4+	3+	-1	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Staff of Tzeentch	Beak and Talons	Infernal Gateway
0-2	2+	4	3 or more
3-4	3+	3	4 or more
5-6	3+	3	4 or more
7-8	4+	2	5 or more
9+	4+	2	5 or more

BESCHREIBUNG

Ein Lord of Change ist ein einzelnes Modell. Er trägt einen Staff of Tzeentch und kann seine Feinde mit Curved Beak and Wicked Talons zerfetzen.

FLIEGEN

Ein Lord of Change kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Meister der Magie: Wenn du für einen Lord of Change einen Zauber- oder Bannwurf durchführst, veränderst du die niedrigste Augenzahl des Wurfes so, dass sie der höchsten Augenzahl des Wurfes entspricht.

Zauberdieb: Wenn das Ergebnis eines Bannwurfs eines Lords of Change 9 oder mehr beträgt, so lernt er den gewirkten Zauber und kann ihn in späteren Zügen selbst wirken.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Leuchfeuer der Zauberei: Der Lord of Change breitet seine Arme weit aus und durchwirkt seine Umgebung mit Magie. Wenn ein Lord of Change diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu den Zauber- und Bannwürfen aller **DAEMON-WIZARDS** des **TZEENTCH** addieren, die sich innerhalb von 18" um den Lord of Change befinden.

MAGIE

Ein Lord of Change ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Höllentor*.

HÖLLENTOR

Der Lord of Change öffnet ein Portal in das Reich des Chaos, das Krieger in den Tod reißt. *Höllentor* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du

eine Einheit innerhalb von 18", die für den Zaubernenden sichtbar ist, und wirfst 9 Würfel. Für jeden Wurf, der die in der Schadenstabelle (Damage Table, oben) unter „Infernal Gateway“ angegebene Zahl erreicht oder übertrifft, erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Dämonen beschwören: **WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Lord of Change beschwören*.

LORD OF CHANGE BESCHWÖREN

Lord of Change beschwören hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Lord of Change innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, LORD OF CHANGE

THE CHANGELING



MELEE WEAPONS

The Trickster's Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Der Changeling ist ein einzelnes Modell und mit dem Trickster's Staff bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Erztäuscher: Zu Beginn der Schlacht darfst du den Changeling wie ein Modell der gegnerischen Armee im Territorium deines Gegners aufstellen. Feindliche Einheiten behandeln den Changeling als Teil ihrer eigenen Armee. Sie dürfen sich innerhalb von 3" um ihn bewegen, aber dürfen ihn nicht als Ziel für Zauber oder Attacken wählen und so weiter. Wenn er attackiert, einen Zauber wirkt oder bannt oder sich in der Heldenphase deines Gegners innerhalb von 3" um einen feindlichen **HERO** befindet,

wird er enttarnt und diese Fähigkeit hat keine Wirkung mehr.

Schelmische Irreführung: Bis der Changeling enttarnt wurde, darfst du in der gegnerischen Heldenphase eine einzelne Einheit innerhalb von 9" um den Changeling wählen. Die gewählte Einheit halbiert bis zu deiner nächsten Heldenphase ihren Move-Wert.

Gestaltloser Schrecken: Anstatt in der Nahkampfphase den Trickster's Staff zu benutzen, darfst du eine Nahkampfwaffe (Melee Weapon) der Zieleinheit wählen und mit dem Profil der gewählten Waffe attackieren.

MAGIE

Der Changeling ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*. Der Changeling kennt außerdem die Zauber aller **WIZARDS** innerhalb von 9" um ihn.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, THE CHANGELING

HERALD OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Tzeentch ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Staff of Change oder einem Ritual Dagger bewaffnet und trägt einen Arkanen Folianten. Außerdem kann er Magical Flames auf seine Feinde schleudern.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Foliant: Einmal pro Spiel kann der Herald aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Bei diesem Zauberwurf darfst du drei Würfel werfen statt zwei.

Geschick und Schicksal: Wenn du für den Zauberwurf eines Heralds of Tzeentch 9 oder mehr würfelst, darf er in dieser Heldenphase einen weiteren Zauber zu wirken versuchen (es muss sich dabei um einen anderen Zauber handeln).

MAGIE

Ein Herald of Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Rosa Feuer des Tzeentch*.

ROSA FEUER DES TZEENTCH

Rosa Feuer des Tzeentch hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so umhüllt den Feind eine Welle wogender Warpflammen. Wähle eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Die Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

Dämonen beschwören: WIZARDS des CHAOS kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald of Tzeentch beschwören*.

HERALD OF TZEENTCH BESCHWÖREN

Herald of Tzeentch beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD OF TZEENTCH

HERALD OF TZEENTCH AUF DISC OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Tzeentch auf Disc of Tzeentch ist ein einzelnes Modell. Der Herald führt einen Staff of Change oder einen Ritual Dagger und trägt einen Arkanen Folianten. Der Herald kann außerdem Magical Flames auf seine Feinde schleudern, und seine Disc kann mit ihren Teeth and Horns attackieren.

FLIEGEN

Ein Herald of Tzeentch auf Disc of Tzeentch kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Foliant: Einmal pro Spiel kann der Herald aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Bei diesem Zauberwurf darfst du drei Würfel werfen statt zwei.

MAGIE

Ein Herald of Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Blaues Feuer des Tzeentch*.

BLAUES FEUER DES TZEENTCH

Blaues Feuer des Tzeentch hat einen Zauberwert von 4. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so strömt eine Welle aus schillernden mutierenden Flammen auf den Feind zu. Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18", die für den Zaubernden sichtbar ist. Wirf 9 Würfel; dein Gegner wirft einen Würfel. Die Zieleinheit erleidet eine tödliche Verwundung für jeden deiner Würfel, der die gleiche Augenzahl zeigt wie der Würfel deines Gegners.

Dämonen beschwören: WIZARDS des CHAOS kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald auf Disc beschwören*.

HERALD AUF DISC BESCHWÖREN

Herald auf Disc beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Tzeentch auf Disc of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD ON DISC

HERALD OF TZEENTCH AUF BURNING CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Change	2"	1	4+	3+	-1	D3
Ritual Dagger	1"	2	4+	4+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Tzeentch auf Burning Chariot ist ein einzelnes Modell. Die Screamers, die den Streitwagen ziehen, attackieren mit ihren tückischen Lamprey Bites, während der Herald of Tzeentch mit einem Staff of Change oder Ritual Dagger zuschlägt und laut aus einem Arkanen Folianten liest.

FLIEGEN

Ein Herald of Tzeentch auf Burning Chariot kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Foliant: Einmal pro Spiel kann der Herald aus seinem Arkanen Folianten lesen, bevor er einen Zauber zu wirken versucht. Bei diesem Zauberwurf darfst du drei Würfel werfen statt zwei.

Himmelshaie: Screamers, die einmal ihre Zähne in eine größere Kreatur geschlagen haben, lassen nicht einfach los, sondern reißen große Brocken blutigen Fleisches heraus. Wenn das Ziel ein **MONSTER** ist, haben die Screamers' Lamprey Bites einen Damage-Wert von D3.

Flammenschweif: Nachdem sich ein Burning Chariot in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die er sich hinweg bewegt hat. Wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ein Herald of Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Tzeentchs Feuersturm*.

TZEENTCHS FEUERSTURM

Sengende Kugeln aus scharlachroten Flammen flitzen um den Zauberer herum, ehe sie davonjagen, um nahe Feinde zu verschlingen. *Tzeentchs Feuersturm* hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wirfst du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 9". Bei 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Dämonen beschwören: **WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Burning Herald beschwören*.

BURNING HERALD BESCHWÖREN

Burning Herald beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Tzeentch auf Burning Chariot innerhalb von 18" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, HERALD ON BURNING CHARIOT

THE BLUE SCRIBES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Quills	1"	2	5+	5+	-	1
Disc's Many-fanged Mouths	1"	D3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Die Blue Scribes sind ein einzelnes Modell. Einer der Scribes, P'tarix, schreibt magische Schriftzeichen auf eine Seite nach der anderen und hält nur inne, um nahende Feinde mit seinen Sharpened Quills zu stechen. Xirat'p, der andere, liest das Gekritzelt seines Zwillings vor und wirkt völlig wahllose Zauber. Die beiden fliegen auf einer Disc of Tzeentch, die mit ihren Many-fanged Mouths attackiert.

FLIEGEN

Die Blue Scribes können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Hastiges Gekritzelt: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein **WIZARD** innerhalb von 18" um die Blue Scribes erfolgreich einen Zauber wirkt (auch wenn der Zauber gebannt wird); bei 4 oder mehr lernst du diesen Zauber und kannst ihn in späteren Zügen wirken.

Schriftrollen der Zauberei: Einmal in jeder deiner Heldenphasen können die Blue Scribes versuchen, aus ihren Schriftrollen der Zauberei zu lesen, anstatt einen Zauberversuch zu unternehmen. Wenn sie dies tun, wirf einen Würfel. Bei einer 1 können sie das Gekritzelt nicht entziffern und der Versuch schlägt automatisch fehl. Bei 2 oder mehr wird der Zauber automatisch gewirkt und kann nur durch einen Bannwurf von 9 oder mehr gebannt werden.

MAGIE

Die Blue Scribes können in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Sie kennen die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Segen des Tzeentch*.

SEGEN DES TZEENTCH

Die Blue Scribes strecken ihre Macht nach einem unsichtbaren Vorrat an arkaner Energie aus. *Segen des Tzeentch* hat einen Zauberwert von 4. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du für den Rest der Heldenphase für **WIZARDS** des **TZEENTCH** innerhalb von 18" um die Blue Scribes misslungene Zauberwürfe wiederholen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HORROR, TZEENTCH, HERO, WIZARD, THE BLUE SCRIBES

PINK HORRORS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magical Flames	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Grasping Hands	1"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Pink Horrors of Tzeentch besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie schleudern Magical Flames auf ihre Feinde und würgen sie mit ihren Grasping Hands.

IRIDESCENT HORROR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Iridescent Horror. Ein Iridescent Horror führt mit seinen Grasping Hands 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens einen Ikonenträger enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D6 Pink Horrors hinzu.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens einen Hornbläser befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Flackernde Flammen: Wenn eine Einheit Pink Horrors aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu den Trefferwürfen für ihre Magical Flames addieren.

Präsenz der Beschwörung: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 9" um mindestens einen **HORROR-HERO** deiner Armee befindet, darfst du 1 zu ihren Zauberwürfen addieren.

MAGIE

Eine Einheit Pink Horrors kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Pink Horrors kennen die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

Dämonen beschwören: **WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Pink Horrors beschwören*.

PINK HORRORS BESCHWÖREN

Pink Horrors beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 10 Pink Horrors innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Pink Horrors aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, WIZARD, PINK HORRORS

EXALTED FLAMERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Billowing Warpflame	18"	6	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flaming Maw	2"	4	5+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Exalted Flamers besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Ein Exalted Flamer stößt Billowing Warpflame aus, während er an seinen Feinden vorüberschwebt, oder springt sie an, um sie mit seinem Flaming Maw zu töten.

FLIEGEN

Exalted Flamers bewegen sich in großen Sprüngen über das Schlachtfeld. Exalted Flamers können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Launische Warpflammen: Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Billowing Warpflame eines Exalted Flamers Verwundungen erlitten hat. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen, da sich die mutierenden Flammen weigern, zu erlöschen. Bei einer 1 zeigt sich das wankelmütige Wesen des Tzeentch und ein einzelnes Modell der Einheit heilt stattdessen D3 Verwundungen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Exalted Flamer beschwören*.

EXALTED FLAMER BESCHWÖREN

Exalted Flamer beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Exalted Flamer innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 3 Exalted Flamers aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FLAMER, TZEENTCH, EXALTED FLAMERS

FLAMERS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS

Warpflame	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	18"	3	4+	3+	-	D3

MELEE WEAPONS

Flaming Maw	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	1"	2	5+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Flamers of Tzeentch besteht aus 3 oder mehr Modellen. Aus ihren vielen Mündern speien sie Warpflame, und mit ihren Flaming Maws beißen sie nach ihren Gegnern.

FLIEGEN

Flamers of Tzeentch bewegen sich in weiten Sprüngen über das Schlachtfeld. Flamers können fliegen.

PYROCASTER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Pyrocaster. Ein Pyrocaster führt mit seiner Warpflame 4 Attacks durch statt 3.

FÄHIGKEITEN

Launische Warpflammen: Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Warpflame eines Flamers Verwundungen erlitten hat. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen, da sich die mutierenden Flammen weigern, zu erlöschen. Bei einer 1 zeigt sich das wankelmütige Wesen des Tzeentch und ein einzelnes Modell der Einheit heilt stattdessen D3 Verwundungen.

Präsenz der Transformation: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn innerhalb von 9" um einen **HORROR-HERO** deiner Armee ein Modell dieser Einheit getötet wird. Bei einer 6 fügst du dieser Einheit zwei Flamer-Modelle hinzu.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Flamers of Tzeentch beschwören*.

FLAMERS OF TZEENTCH BESCHWÖREN

Flamers of Tzeentch beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 3 Flamers of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Flamers of Tzeentch aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, FLAMERS

SCREAMERS OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

Lamprey Bite	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	1"	3	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Screammers of Tzeentch besteht aus 3 oder mehr Modellen, die Feinde mit ihren Lamprey Bites zerreißen.

FLIEGEN

Screammers of Tzeentch können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Himmelshaie: Screammers, die einmal ihre Zähne in eine größere Kreatur geschlagen haben, lassen nicht einfach los, sondern reißen große Brocken blutigen Fleisches heraus. Wenn das Ziel ein **MONSTER** ist, haben die Lamprey Bites der Screammers einen Damage-Wert von D3.

Messerscharfe Finnen: Nachdem sich eine Einheit Screammers in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die sie sich hinwegbewegt hat. Wirf für jeden Screamer, der sich über die Einheit bewegt hat, einen Würfel; für jede 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Präsenz des Wandels: Solange sich diese Einheit innerhalb von 9" um mindestens einen **HORROR-HERO** deiner Armee befindet, ist sie von einer sich windenden Aura des Wandels umgeben. Wenn ein feindliches Modell eine so geschützte Einheit als Ziel wählt, muss dein Gegner jeden Trefferwurf von 6 als einen Trefferwurf von 1 behandeln.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Screammers beschwören*.

SCREAMERS BESCHWÖREN

Screammers beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 3 Screammers of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Screammers of Tzeentch aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, SCREAMERS

BURNING CHARIOTS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Billowing Warpflame	18"	6	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flaming Maw	2"	4	5+	3+	-	1
Blue Horrors' Jabs	1"	3	5+	5+	-	1
Screamers' Lamprey Bites	1"	6	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Burning Chariots of Tzeentch besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Auf jedem von ihnen steht ein Exalted Flamer, der Billowing Warpflame speit, während sein Gefährt am Gegner vorüberrast, oder er macht Halt, um den Feind mit seinem Flaming Maw zu beißen. Jedem Flamer assistiert ein Trio mürrischer Blue Horrors, die nahe Feinde mit ihren Jabs attackieren. Jeder Streitwagen wird von einem Paar Screamers of Tzeentch gezogen, die den Feind mit ihren Lamprey Bites zerfleischen.

FLIEGEN

Ein Burning Chariot of Tzeentch kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Launische Warpflammen: Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die durch die Billowing Warpflame dieses Modells Verwundungen erlitten hat. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit zusätzliche D3 tödliche Verwundungen, da sich die mutierenden Flammen weigern, zu erlöschen. Bei einer 1 zeigt sich das wankelmütige Wesen des Tzeentch und ein einzelnes Modell der Einheit heilt stattdessen D3 Verwundungen.

Himmelshaie: Screamers, die einmal ihre Zähne in eine größere Kreatur geschlagen haben, lassen nicht einfach los, sondern reißen große Brocken blutigen Fleisches heraus. Wenn das Ziel ein **MONSTER** ist, haben die Screamers' Lamprey Bites einen Damage-Wert von D3.

Flammenschweif: Nachdem sich ein Burning Chariot in der Bewegungsphase bewegt hat, darfst du eine feindliche Einheit wählen, über die er sich hinweg bewegt hat. Wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Burning Chariot beschwören*.

BURNING CHARIOT BESCHWÖREN

Burning Chariot beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Burning Chariot of Tzeentch innerhalb von 18" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FLAMER, HORROR, TZEENTCH, BURNING CHARIOTS

KEEPER OF SECRETS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-sharp Claws	2"	☼	3+	3+	-1	2
Elegant Greatblade	2"	2	3+	☼	-2	D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Razor-sharp Claws	Elegant Greatblade
0-2	14"	6	2+
3-4	12"	5	3+
5-6	10"	4	3+
7-8	8"	3	4+
9+	6"	2	4+

BESCHREIBUNG

Ein Keeper of Secrets ist ein einzelnes Modell. Er kämpft mit seinen Razor-sharp Claws und einem Elegant Greatblade.

FÄHIGKEITEN

Dunkle Versuchung: In der Heldenphase deines Gegners kann ein Keeper of Secrets einen feindlichen **HERO** mit einem Geschenk von Macht in Versuchung führen. Wenn der Hero akzeptiert, darf er in diesem Zug mit einer seiner Waffen bis zu 6 zusätzliche Attacken durchführen. Wenn der Hero aber mit mindestens einer Attacke der Waffe eine 1 würfelt (vor Modifikatoren), wird seine Seele sofort vom Keeper of Secrets verschlungen und das Modell wird getötet.

Grazile Präzision: Du darfst Verwundungswürfe von 1 des Keeper of Secrets wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gewaltexzess: Wenn ein Keeper of Secrets diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **SLAANESH-DAEMON**-Einheit innerhalb von 12". Die Einheit darf in deiner nächsten Nahkampfphase zweimal statt einmal gewählt werden, nachzurücken und zu attackieren.

MAGIE

Ein Keeper of Secrets ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Kakofonischer Chor*.

KAKOFONISCHER CHOR

Der Keeper of Secrets stößt einen Chor magischer Schreie aus, der den Geist seiner Feinde zerspringen lässt. *Kakofonischer Chor* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wirfst du zwei Würfel.

Jede feindliche Einheit innerhalb von 6" um den Zaubernenden erleidet D3 tödliche Verwundungen, wenn ihr Bravery-Wert niedriger ist als die Summe der Augenzahlen.

Dämonen beschwören: **WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Keeper of Secrets beschwören*.

KEEPER OF SECRETS BESCHWÖREN

Keeper of Secrets beschwören hat einen Zauberwert von 9. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Keeper of Secrets innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, WIZARD, KEEPER OF SECRETS

THE MASQUE OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

Serrated Claws

Staff of Masks

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	6	3+	4+	-1	1
1"	1	3+	5+	-	1

1"

6

3+

4+

-1

1

1"

1

3+

5+

-

1

BESCHREIBUNG

Die Masque ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Paar ungemein scharfer Serrated Claws und dem Staff of Masks bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Übernatürliche Reflexe: Wirf zu Beginn der Nahkampfphase einen Würfel. Wann immer ein feindliches Modell in der Nahkampfphase die Masque als Ziel wählt und der Trefferwurf deines Gegners deinem Wurf Ergebnis entspricht, verfehlt die Attacke automatisch, da die Masque flink zur Seite tanzt.

Der Endlose Tanz: Wenn du tanzt, während du in der Nahkampfphase für die Attacken der Masque würfelst, darfst du alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen. Wenn es dir gelingt, deinen Gegner dazu zu bringen, auch nur einen Augenblick lang mitzumachen, so darfst du zusätzlich alle misslungenen Verwundungswürfe wiederholen.

Höllische Choreografin: In der Gegenwart der Masque ist es unmöglich stillzustehen. Die edelsten Krieger beginnen auf einmal, herumzutollen und sich zu drehen, und reihen sich in ein kunstvolles Spektakel ein, ohne zu wissen, wie es dazu kam oder warum sie es tun. Feindliche Einheiten, die ihre Bewegungsphase innerhalb von 12" um die Masque of Slaanesh beginnen, halbieren in diesem Zug ihren Move-Wert.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, THE MASQUE

HERALD OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

Ravaging Claws

Steed's Poisoned Tongue

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	6	3+	4+	-1	1
1"	2	4+	4+	-	1

1"

6

3+

4+

-1

1

1"

2

4+

4+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Slaanesh ist ein einzelnes Modell, das mit Ravaging Claws attackiert.

STEED OF SLAANESH

Manche Heralds of Slaanesh reiten auf anmutigen Rossen. Ein solcher Herald hat einen Move-Wert von 12" statt 6" und erhält die Attacke Steeds' Poisoned Tongue.

FÄHIGKEITEN

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Ravaging Claws eines Heralds of Slaanesh einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

Blitzschnelles Ausweichen: In der Nahkampfphase darfst du für einen Herald of Slaanesh misslungene Schutzwürfe wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Herald of Slaanesh beschwören*.

HERALD OF SLAANESH BESCHWÖREN

Herald of Slaanesh beschwören hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Slaanesh innerhalb von 12" vom Zauberen und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, HERALD OF SLAANESH

HERALD OF SLAANESH AUF SEEKER CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herald's Flensing Whips	2"	6	3+	4+	-	1
Daemonette's Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Slaanesh auf Seeker Chariot of Slaanesh ist ein einzelnes Modell. Der Herald führt mörderische Flensing Whips, während die Daemonette, die den Streitwagen lenkt, mit grausamen Piercing Claws attackiert. Die Rosse, die den Streitwagen ziehen, attackieren mit ihren Steeds' Poisoned Tongues.

FÄHIGKEITEN

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Flensing Whips oder Piercing Claws dieses Modells einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

Unglaublich schnell: Wenn dieses Modell rennt, wird dafür nicht gewürfelt; es wird immer behandelt, als habe es eine 6 gewürfelt.

Klingenzess: Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1". Für jede gewürfelte 4 oder mehr erleidet die Einheit des jeweiligen Modells eine tödliche Verwundung.

Verstörende Schönheit: Dein Gegner muss 1 von allen Trefferwürfen für **HEROES** abziehen, wenn sie dieses Modell als Ziel wählen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Seeker Herald beschwören*.

SEEKER HERALD BESCHWÖREN

Seeker Herald beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Slaanesh auf Seeker Chariot innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, SEEKER CHARIOT

HERALD OF SLAANESH AUF EXALTED SEEKER CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herald's Flensing Whips	2"	6	3+	4+	-	1
Daemonettes' Piercing Claws	1"	6	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	8	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Herald of Slaanesh auf Exalted Seeker Chariot of Slaanesh ist ein einzelnes Modell. Ein Trio Daemonettes bemannt den Streitwagen und attackiert mit Piercing Claws. Die Rosse, die den Streitwagen ziehen, stoßen mit ihren Poisoned Tongues zu. Der Herald of Slaanesh attackiert mit blitzschnellen Flensing Whips.

FÄHIGKEITEN

Wirbelnde Formen und unheilige Farben:

Dein Gegner muss 1 zu jedem Kampfschocktest addieren, den er für Einheiten innerhalb von 3" um mindestens einen Exalted Seeker Chariot ablegt, der in diesem Zug angegriffen hat.

Erhabener Klingensexzess: Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1". Für jede gewürfelte 4 oder mehr erleidet die Einheit des jeweiligen Modells D3 tödliche Verwundungen.

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Flensing Whips oder Piercing Claws dieses Modells einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darf es sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

Verstörende Schönheit: Dein Gegner muss 1 von allen Trefferwürfen für **HEROES** abziehen, wenn sie dieses Modell als Ziel wählen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Exalted Herald beschwören*.

EXALTED HERALD BESCHWÖREN

Exalted Herald beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Herald of Slaanesh auf Exalted Seeker Chariot innerhalb von 12" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HERO, EXALTED SEEKER CHARIOT

DAEMONETTES OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

Piercing Claws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Daemonettes of Slaanesh besteht aus 10 oder mehr Modellen, ein jedes davon bewaffnet mit tödlichen Piercing Claws.

ALLURESS

Die Anführerin dieser Einheit ist eine Alluress. Eine Alluress führt 3 Attacken durch statt 2.

IKONENTRÄGERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträgerinnen sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens eine Ikonenträgerin enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D6 Daemonettes hinzu.

HORNBLÄSERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläserinnen sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens eine Hornbläserin befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Schlank und flink: Daemonettes können im selben Zug rennen und angreifen.

Anmutige Mörderinnen: Bei jedem Trefferwurf von 6 oder mehr für die Piercing Claws einer Daemonette darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke durchführen. Wenn eine Einheit Daemonettes aus 20 oder mehr Modellen besteht, erhalten die Daemonettes der Einheit schon bei Trefferwürfen von 5 oder mehr zusätzliche Attacken mit ihren Piercing Claws.

Präsenz der Betörung: In der Nahkampfphase muss dein Gegner gegen Einheiten aus Daemonettes, die sich innerhalb von 6" um **DAEMONETTE-HEROES** deiner Armee befinden, Trefferwürfe von 6 oder mehr wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Daemonettes beschwören*.

DAEMONETTES BESCHWÖREN

Daemonettes beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 10 Daemonettes innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zaubers 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Daemonettes aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, DAEMONETTES

SEEKERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Seekers of Slaanesh besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie attackieren mit Piercing Claws und reiten schlanke Rosse, die ihre Beute mit Poisoned Tongues durchbohren.

HEARTSEEKER

Die Anführerin dieser Einheit ist ein Heartseeker. Ein Heartseeker führt mit seinen Piercing Claws 3 Attacks durch statt 2.

IKONENTRÄGERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträgerinnen sein. Wenn du für eine Einheit, die mindestens eine Ikonenträgerin enthält, beim Kampfschocktest eine 1 würfelst, flackert die Realität und die Dämonenhorde vergrößert sich. Füge der Einheit D6 Seekers hinzu.

HORNBLÄSERIN

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläserinnen sein. Für Einheiten, die sich innerhalb von 6" um mindestens eine Hornbläserin befinden, muss dein Gegner Kampfschocktests von 1 wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Anmutige Mörderinnen: Bei jedem Trefferwurf von 6 oder mehr für die Piercing Claws eines Seekers of Slaanesh darf das Modell sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

Wahnsinnig schnell: Wenn eine Einheit Seekers of Slaanesh rennt, wirfst du statt eines einzelnen Würfels zwei Würfel und addierst die Augenzahlen. Diese Einheit kann im selben Zug rennen und angreifen.

Präsenz der Flinkheit: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 12" um mindestens einen **DAEMONETTE-HERO** deiner Armee befindet, darf sie 1 zu allen Angriffs- und Rennen-Würfeln addieren.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Seekers beschwören*.

SEEKERS BESCHWÖREN

Seekers beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 5 Seekers of Slaanesh innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Seekers of Slaanesh aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, SEEKERS

FIENDS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deadly Pincers	1"	4	4+	4+	-	1
Barbed Stinger	2"	1	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Fiends of Slaanesh besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie attackieren mit einem Hagel von Schlägen mit ihren Deadly Pincers und versetzen dem Feind tödliche Stiche mit ihren Barbed Stingers.

FÄHIGKEITEN

Grausame Zangen: Wenn ein Verwundungswurf für die Deadly Pincers eines Fiends 6 oder mehr beträgt, hat die Attacke einen Rend-Wert von -2.

Einullender Duft: Dein Gegner muss von allen Trefferwürfen in der Nahkampfphase, die einen Fiend of Slaanesh zum Ziel haben, 1 abziehen.

Präsenz der Anmut: Wenn sich diese Einheit innerhalb von 6" um einen **DAEMONETTE-HERO** deiner Armee befindet, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Fiends of Slaanesh beschwören*.

FIENDS OF SLAANESH BESCHWÖREN

Fiends of Slaanesh beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Fiend of Slaanesh innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 3 Fiends of Slaanesh aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, FIENDS

SEEKER CHARIOTS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Flensing Whips	2"	3	4+	4+	-	1
Daemonette's Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Seeker Chariots of Slaanesh besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen wird von einer Alluress befehligt, die mit einem Paar Flensing Whips attackiert, während die Daemonette, die den Streitwagen lenkt, ihre Feinde mit grausamen Piercing Claws durchbohrt. Die Rosse, die den Streitwagen ziehen, attackieren mit ihren Steeds' Poisoned Tongues.

FÄHIGKEITEN

Unglaublich schnell: Wenn diese Einheit rennt, wird dafür nicht gewürfelt; sie wird immer behandelt, als habe sie eine 6 gewürfelt.

Ausweidende Klinsen: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1". Für jede gewürfelte 4 oder mehr erleidet die Einheit des jeweiligen Modells eine tödliche Verwundung.

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Piercing Claws oder Flensing Whips dieses Modells einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Seeker Chariot beschwören*.

SEEKER CHARIOT BESCHWÖREN

Seeker Chariot beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Seeker Chariot innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, SEEKER CHARIOTS

EXALTED SEEKER CHARIOTS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Flensing Whips	2"	3	4+	4+	-	1
Daemonettes' Piercing Claws	1"	6	4+	4+	-1	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	8	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Exalted Seeker Chariots of Slaanesh besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Ein Trio Daemonettes bemannt jeden Streitwagen und attackiert mit Piercing Claws. Die Rosse, die den Streitwagen ziehen, stoßen mit ihren Poisoned Tongues zu. Eine Exalted Aluress thront auf dem Streitwagen und schlägt mit ihren Flensing Whips nach dem Feind.

FÄHIGKEITEN

Wirbelnde Formen und unheilige Farben:

Dein Gegner muss 1 zu jedem Kampfschocktest addieren, den er für Einheiten innerhalb von 3" um mindestens einen Exalted Seeker Chariot ablegt, der in diesem Zug angegriffen hat.

Erhabener Klingensexzess: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1". Für jede gewürfelte 4 oder mehr erleidet die Einheit des jeweiligen Modells D3 tödliche Verwundungen.

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Piercing Claws oder Flensing Whips dieses Modells einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Exalted Chariot beschwören*.

EXALTED CHARIOT BESCHWÖREN

Exalted Chariot beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Exalted Seeker Chariot innerhalb von 12" vom Zaubernenden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, EXALTED SEEKER CHARIOTS

HELLFLAYERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alluress' Piercing Claws	1"	3	4+	4+	-1	1
Daemonettes' Flensing Whips	2"	4	4+	4+	-	1
Steeds' Poisoned Tongues	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Hellflayers of Slaanesh besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Auf jedem steht eine Alluress, die Feinde mit Piercing Claws attackiert, während ein Paar Daemonettes mit Widerhaken besetzte Flensing Whips schwingt. Die Rosse vor den Streitwagen schlagen mit ihren Steeds' Poisoned Tongues zu.

FÄHIGKEITEN

Tödliche Anmut: Jedes Mal wenn du für die Alluress' Piercing Claws oder Daemonettes' Flensing Whips dieses Modells einen Trefferwurf von 6 oder mehr erzielst, darfst du sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

Seelenduft: Während die wirbelnden Klängen eines Hellflayers Feinde niedermähen, wandelt er ihre Seelen in einen berausenden Nebel um, der seine Fahrerinnen in ekstatische Raselei versetzt. Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 1". Für jede gewürfelte 4 oder mehr erleidet die Einheit des jeweiligen Modells eine tödliche Verwundung. Wurde auf diese Weise mindestens eine tödliche Verwundung verursacht, so darfst du bis zum Ende des Zuges für die Alluress' Piercing Claws und die Daemonettes' Flensing Whips misslungene Trefferwürfe wiederholen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Hellflayer beschwören*.

HELLFLAYER BESCHWÖREN

Hellflayer beschwören hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Hellflayer of Slaanesh innerhalb von 12" vom Zauberrunden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMONETTE, SLAANESH, HELLFLAYERS

DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Axe	2"	4	4+	3+	-2	D3
Hellforged Sword	2"	4	3+	3+	-1	D3
Malefic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Ein Daemon Prince ist ein einzelnes Modell. Er spaltet Feinde mit einer Daemonic Axe oder einem Hellforged Sword und zerreißt sie mit Malefic Talons. Einige Daemon Princes wurden mit Flügeln gesegnet und können fliegen.

FLIEGEN

Ein Daemon Prince, der fliegen kann, hat einen Move-Wert von 12" statt 8".

FÄHIGKEITEN

Verfluchter Seelenfresser: Ein Daemon Prince, der keinem der Chaosgötter geweiht ist, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, 1 Verwundung. Wenn unter den getöteten Modellen **HEROES** oder **MONSTER** waren, so heilt er stattdessen D3 Verwundungen.

Unsterblicher Champion: Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du erklären, dass es **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** geweiht ist. Wenn du dies tust, ersetzt der Daemon Prince seine Fähigkeit *Verfluchter Seelenfresser* durch die passende Fähigkeit von der folgenden Liste:

Daemon Princes des **KHORNE** sind blutrünstige Champions und in ihren Adern fließt flüssiges Feuer. Du darfst zu allen Trefferwürfen eines Daemon Princes des Khorne 1 addieren.

Daemon Princes des **NURGLE** sind aufgedunsen durch Krankheiten und sehr widerstandsfähig gegenüber Verwundungen. Ein Daemon Prince des Nurgle hat einen Schutzwurf von 3+.

Daemon Princes des **TZEENTCH** umgibt eine Aura magischen Lichts. Ein Daemon Prince des Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

Daemon Princes des **SLAANESH** sind anmutig und exotisch, und jede ihrer Bewegungen ist unglaublich schnell. Wenn dein Gegner in der Nahkampfphase eine Einheit innerhalb von 3" um den Daemon Prince wählt, um sie nachrücken und attackieren zu lassen, darfst du den Daemon Prince wählen, um ihn vor der gegnerischen Einheit nachrücken und attackieren zu lassen, obwohl du nicht damit an der Reihe bist. Dieses Modell darf dies nur tun, wenn es in dieser Phase noch nicht attackiert hat.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Daemon Prince beschwören*.

DAEMON PRINCE BESCHWÖREN

Daemon Prince beschwören hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Daemon Prince innerhalb von 16" vom Zauberen und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

DAEMON PRINCE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF KHORNE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF NURGLE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF SLAANESH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

FURIES



MELEE WEAPONS

Hooked Claws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Furies besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Furies stürzen sich auf ihre Beute, um sie mit ihren Hooked Claws zu attackieren.

FLIEGEN

Furies können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Schatten der Dunklen Götter: Wenn du willst, darfst du beim Aufstellen dieser Einheit eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**. Diese Einheit hat das gewählte Schlüsselwort für den Rest der Schlacht.

Den Ängstlichen nachstellen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 12" um mindestens eine Fury ein Kampfschocktest misslingt. Bei einem Wurf von 4 oder mehr fallen die Furies über ein weiteres Modell derselben Einheit her und verschlingen es.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Furies beschwören*.

FURIES BESCHWÖREN

Furies beschwören hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine Einheit aus bis zu 5 Furies innerhalb von 16" vom Zaubern und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. War das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr, so darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Furies aufstellen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, FURIES

SOUL GRINDER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvester Cannon		16"	☀	4+	3+	-1	1
Phlegm Bombardment		20"	1	4+	3+	-2	3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Piston-driven Legs		1"	☀	4+	3+	-1	1
Hellforged Claw		2"	1	4+	3+	-2	D6
Warpmetal Blade		2"	2	4+	3+	-2	3
Daemonbone Talon		2"	4	3+	3+	-1	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Harvester Cannon	Piston-driven Legs
0-3	12"	D6	6
4-6	10"	D6	5
7-0	8"	D3	4
11-13	7"	D3	3
14+	6"	1	2

BESCHREIBUNG

Ein Soul Grinder ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer furchteinflößenden Harvester Cannon, Piston-driven Legs und einer Hellforged Claw bewaffnet und kann ein grauenhaftes Phlegm Bombardment durchführen. Manche Soul Grinders führen eine Warpmetal Blade, während andere eine Daemonbone Talon haben.

FÄHIGKEITEN

Dämonenmaschine der Dunklen Götter:

Wenn du willst, darfst du beim Aufstellen eines Soul Grinders eines der folgenden Schlüsselwörter (Keywords) wählen: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH**. Das Modell hat das gewählte Schlüsselwort für den Rest der Schlacht.

Unaufhaltsamer Vorstoß: Ein Soul Grinder kann auch dann schießen, wenn er in der Bewegungsphase gerannt ist.

Von der Klaue gepackt: Jedes Mal wenn eine Hellforged Claw mit ihrer Attacke einen **HERO** oder ein **MONSTER** trifft, drehen dein Gegner und du je einen Würfel verdeckt auf eine beliebige Seite und verbergen den Würfel unter ihrer Hand. Zählt bis drei und offenbart dann gleichzeitig eure Würfel. Zeigen sie die gleiche Augenzahl, so wird der Schaden durch die Hellforged Claw nicht wie üblich abgehandelt; stattdessen erleidet das von der Hellforged Claw gepackte Modell 6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

WIZARDS des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber *Soul Grinder beschwören*.

SOUL GRINDER BESCHWÖREN

Soul Grinder beschwören hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Soul Grinder innerhalb von 16" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Diese Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MONSTER, SOUL GRINDER

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF KHORNE

ORGANISATION

Eine Daemon Cohort of Khorne besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Bloodthirster of Insensate Rage, Bloodthirster of Unfettered Fury, Wrath of Khorne Bloodthirster oder Daemon Prince des **KHORNE**
- 1 Blood Throne of Khorne, Herald of Khorne oder Herald of Khorne auf Juggernaut
- 3 Einheiten Bloodletters of Khorne
- 1 Einheit Flesh Hounds, Skull Cannons of Khorne oder Bloodcrushers of Khorne

FÄHIGKEITEN

Blut für den Blutgott: Zerstören! Vernichten! Verbrennen! Zerstören! Vernichten! Verbrennen! Wenn ein Modell einer Daemon Cohort of Khorne im selben Zug angegriffen hat, darfst du in der Nahkampfphase zu jedem seiner Verwundungswürfe 1 addieren.

Schädel für den Schädelthron: Blutvergießen führt zu noch mehr Blutvergießen, und Khorne fordert unaufhörlich weitere Schädel! Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jede Einheit dieses Battalions, die in der Phase mindestens eine feindliche Einheit vernichtet hat. Bei einer 6 darf die Einheit sofort erneut nachrücken und attackieren.

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF NURGLE

ORGANISATION

Eine Daemon Cohort of Nurgle besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Great Unclean One oder Daemon Prince des **NURGLE**
- 1 Herald of Nurgle
- 3 Einheiten Plaguebearers of Nurgle
- 1 Einheit Nurglings, Beasts of Nurgle oder Plague Drones of Nurgle

FÄHIGKEITEN

Oh glorreiche Verwesung: Wo eine Daemon Cohort of Nurgle hinget, da blühen Krankheiten und Seuchen auf. In jeder Heldenphase wirfst du einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 1" um Einheiten dieses Battalions befinden. Bei einer 6 wird die jeweilige Einheit von einer unheilbaren und tödlichen Krankheit gepackt und erleidet eine tödliche Verwundung. Für **NURGLE**-Einheiten wird nicht gewürfelt, denn sie genießen die Seuchen und erleiden dadurch keine tödlichen Verwundungen.

Segnungen des Nurgle: Väterchen Nurgle segnet seine Cohorts mit der Fähigkeit, selbst die fürchterlichsten Wunden einfach zu ignorieren. Für alle Modelle einer Daemon Cohort of Nurgle darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen.

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF TZEENTCH

ORGANISATION

Eine Daemon Cohort of Tzeentch besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Lord of Change oder Daemon Prince des TZEENTCH
- 1 Herald of Tzeentch, Herald of Tzeentch auf Disc of Tzeentch oder Herald of Tzeentch auf Burning Chariot
- 3 Einheiten Pink Horrors of Tzeentch
- 1 Einheit Flamers of Tzeentch, Burning Chariots of Tzeentch oder Screamers of Tzeentch

FÄHIGKEITEN

Segen des Großen Zauberers: Tzeentch beschenkt seine Daemon Cohorts mit roher arkaner Macht. Wizards einer Daemon Cohort of Tzeentch können in jeder deiner Heldenphasen einen zusätzlichen Zauber zu wirken versuchen.

Die Launen des Schicksals: Es gibt keinen größeren Schicksalsschlag, als einen überwältigenden Sieg in eine vollkommene Niederlage zu verwandeln. Wirf einen Würfel, wenn das letzte Modell einer Einheit einer Daemon Cohort of Tzeentch getötet wird. Bei einer 6 stellst du die Einheit mit ihrer anfänglichen Anzahl an Modellen an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld auf, wo sie mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt ist.

DAEMONS OF CHAOS

DAEMON COHORT OF SLAANESH

ORGANISATION

Eine Daemon Cohort of Slaanesh besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Keeper of Secrets oder Daemon Prince des SLAANESH
- 1 Herald of Slaanesh, Herald of Slaanesh auf Exalted Seeker Chariot oder Herald of Slaanesh auf Seeker Chariot
- 3 Einheiten Daemonettes of Slaanesh
- 1 Einheit Seekers of Slaanesh, Seeker Chariots of Slaanesh, Exalted Seeker Chariots of Slaanesh, Hellflayers of Slaanesh oder Fiends of Slaanesh

FÄHIGKEITEN

Lied der Verzweiflung: Gequälte Schreie sind den Daemon Cohorts of Slaanesh süßeste Hymnen. Sie beleben die Kriegerinnen des Dunklen Prinzen und locken mehr von ihnen auf das Schlachtfeld. Wann immer einer feindlichen Einheit ein Kampfschocktest misslingt, wirfst du einen Würfel für jede Einheit einer Daemon Cohort of Slaanesh innerhalb von 3". Bei einer 6 heilt ein Modell in der jeweiligen Dämoneneinheit D3 Verwundungen (falls es sich um eine Einheit Daemonettes handelt, fügst du der Einheit stattdessen D6 Modelle hinzu).

Übernatürliche Schnelligkeit: Der Nervenkitzel, den Daemon Cohorts of Slaanesh verspüren, wenn sie Jagd auf ihre Feinde machen und sie in einer glorreichen Symphonie der Schmerzen in Fetzen reißen, ist beinahe überwältigend. Alle Modelle einer Daemon Cohort of Slaanesh addieren 1 zu ihrem Move-Wert.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Herald of Khorne mit Battle Standard	Bloodletter-Ikonenträger (siehe Warscroll der Bloodletters)
Herald of Nurgle mit Battle Standard	Plaguebearer-Ikonenträger (siehe Warscroll der Plaguebearers)
Herald of Nurgle auf Palanquin of Nurgle	Epidemius
Herald of Slaanesh mit Battle Standard	Daemonette-Ikonenträgerin (siehe Warscroll der Daemonettes)
Herald of Tzeentch mit Battle Standard	Pink-Horror-Ikonenträger (siehe Warscroll der Pink Horrors)
Ku'gath Plaguefather	Great Unclean One
Skulltaker auf Blood Throne of Khorne	Blood Throne of Khorne
Skulltaker auf Juggernaut	Herald of Khorne auf Juggernaut
Skarbrand	Wrath of Khorne Bloodthirster